



## Handbók fyrir Stíl.

Upplýsingar fyrir þátttakendur og starfsfólk.

---

1. Hver félagsmiðstöð má senda eitt lið, skipað 2 til 4 einstaklingum (þar með talið módelið) úr 8.-10. bekk í grunnskóla.
2. Allur sýnilegur klæðnaður skal hannaður af hópnum þ.m.t. skófatnaður. Leyfilegt er að breyta gömlum skóm til samræmis við heildarhönnun.
3. Gæta skal að klæðnaður sé innan siðferðilegra marka. Miðað skal við að a.m.k. 1/3 hluti líkamans skuli vera hulin flík.
4. Öll vinna keppenda við módel (hár og förðun) verður að fara fram á svæðinu, ekki er heimilt að undirbúa módelið á neinn hátt áður en að keppnin hefst, þ.m.t. neglur og hárkollur.
5. Á keppnisstað verða þátttakendur að standa sjálfir skil á sinni hönnun/sköpun og utanaðkomandi aðstoð er bönnuð (svo sem starfsmenn, foreldrar eða aðrir).
6. Teikningar og útskýringar (mappan) verða að afhendast Samfés áður en keppni hefst. Dagsetning og afhendingarstaður verður tilkynnt sérstaklega með tölvupósti.
7. Mikilvægt er að starfsmenn félagsmiðstöðva athugi og fylgist með efniskostnaði keppnisliða og reyni að stýra því að hann sé innan skynsamlegra marka. Ágætt er að

miða við að heildarkostnaður fari ekki upp fyrir 20.000 krónur á hóp. Gott er taka fram í möppu heildarkostnað við hönnunina og í hvað kostnaðurinn fer.

### **Skráning og aðrar nauðsynlegar upplýsingar**

Mikilvægt er að muna eftir mikilvægum dagsetningum varðandi skráningu ofl.

Félagsmiðstöðvar sem halda undankeppni geta skráð það lið sem lenti í 2. sæti á biðlista til að komast í aðalkeppnina. Umsjónarmenn félagsmiðstöðvanna sem eru með skráða hópa fá síðan nánari upplýsingar í tölvupósti.

### **Þátttökugjald keppenda er 0.- kr.**

Til að hægt sé að gera góða grein fyrir hverri flík / hönnun á sviði, óskum við að fá söguna og hugmynd á bakvið flíkina eigi síðar en viku fyrir keppni (stuttur texti 2 til 4 línur, 30-60 orð). Þessar upplýsingar eiga að berast á sama tíma og lokaskráning fer fram. Nánari upplýsingar hvernig og hvenær sú skráning fer fram verður senda sendar með tölvupósti í aðdraganda keppninnar.

### **Hönnunarmappan**

Mappan er vinnumappa hvers hóps þar sem vinnuferli hönnunar er rakið frá hugmynd að lokaafurðar. Gott er að styðja mál sitt með teikningum og ljósmyndum af flík, hár og förðun (passa að ekki sjáist í andlit). Aðrar útskýringar eru nauðsynlegar eins og hvaða efni er verið að nýta.

Dómarar styðjast við möppuna þegar þeir kjósa í úrslit. Afar mikilvægt er að sú skriflega lýsing á hönnuninni sem kemur fram í möppunni sé í tengslum við útkomuna. Dómarar taka tillit til þess er þeir dæma flíkina.

Vinsamlegast athugið að merkja möppuna með nafni félagsmiðstöðvar að innan og eða utan. Þegar mappan er afhent verður hún merkt með númeri sem er hið sama og keppnisliðið fær úthlutað á keppnisdeginum. Sjá nánari upplýsingar í handbókinni.

Ef hópur hefur ekki haft nægan tíma til að klára hönnunarmöppu þá endilega senda það inn sem er til. Mikilvægast er að koma og taka þátt 😊

### **Almennt fyrirkomulag á keppnisdegi (birt með fyrirvara um breytingar)**

Kl. 11:30 Liðin mæta á keppnisstað til undirbúnings ásamt starfsmanni félagsmiðstöðvarinnar. Skráning og gera klárt á merktu vinnusvæði.

Módelin fá að stíga á svið og æfa göngu og hinir gera undirbúningsstað tilbúin.

Starfsmenn mæta á starfsmannafund.

Kl. 13:00 Undirbúningur/keppnin hefst

Kl. 15:00 Undirbúningur/keppni lýkur

Kl. 15:20 Sýning á afrakstri keppenda

Kl. 16:00 Dómnefnd dregur sig í hlé

Kl. 16:30 Úrslit kunngjörð

Kl. 17:00 Dagskrá lýkur

Á meðan liðin gera sig klár eru ýmis skemmtiatriði á sviðinu.

Litaðar augnlinsur eru **bannaðar**, þær geta valdið augnsýkingum og miklum óþægindum.

**Það sem er mikilvægt að komi fram í hönnunarmöppunni:**

#### **1. Hvaðan hugmyndin kom.**

a. Hver er innblásturinn og hvernig var hann túlkaður.

b. Hægt er að nota myndir til að búa til einskonar innblásturstöflu „moodboard“ sem sýnir hvaðan hugmyndin kom (sjá upplýsingar aftast í skjalinu).

## 2. Teikning af hönnuninni

- a. Teikningin af hönnuninni, gott er að nota myndir (sjá upplýsingar aftast í skjalinu).
- b. Gott er að hafa teikninguna í lit, þá er auðveldara að skilja myndina.
- c. Þróunin af hönnuninni, skissur (stuttar upplýsingar, það er nóg að sýna teikningarnar og t.d. setja við eina setningu með skýringu).
- d. Það má hafa ljósmynd af hönnuninni en **andlit af einstaklinginum má ekki sjást**.

## 3. Förðunin

- a. Teiknuð mynd af förðuninni, ekki ljósmynd (sjá upplýsingar aftast í skjalinu)
- b. Texta um hvernig förðunin tengist hönnuninni.
- c. Hvaða förðunarvörur eru notaðar.

## 4. Hárið

- a. Mynd af hárinu (má vera ljósmynd **EN ANDLITIÐ MÁ EKKI SJÁST**, eða teiknað)
- b. Texti um hvernig hárið tengist hönnuninni.
- c. Hvaða hárvörur eru notaðar.

## 5. Litaspjald

- a. Mjög flott er að sýna hvaða litir eru í hönnuninni á einu blaði.
- b. Skemmtilegt að hafa nokkrar línur af texta sem útskýrir litina.

## 6. Efnaspjald

- a. Setja góðan bít af efnunum sem eru notuð í hönnunina, í möppuna.
- b. Ef þau vita hvaða efni þau eru að nota, þá er gott að skrifa við efnin hvað er hvað.

## 7. Kostnaður

- a. Setja inn kostnaðinn.
- b. Sniðugt að setja inn kvittanir.
- c. Hafa þetta alveg aftast í bókinni.

Mikilvægt er að passa af hafa bókina snyrtilega og gengið sé vel frá henni. Mikill texti er ekki nauðsynlegur, stundum er betra að hafa það stutt og koma sér beint að efninu.

Muna að merkja möppuna með nafni félagsmiðstöðvar (í möppunni, ekki að utan).

### Almennt fyrirkomulag á keppnisdegi (birt með fyrirvara um breytingar)

- Kl. 11:30 Liðin mæta á keppnisstað til undirbúnings **ásamt starfsmanni félagsmiðstöðvarinnar**. Módelin fá að stíga á svið og æfa göngu og hinir gera undirbúningsstað tilbúin og starfsmenn mæta á starfsmannafund.
- Kl. 13:00 Undirbúningur/keppnin hefst
- Kl. 15:00 Undirbúningur/keppni lýkur
- Kl. 15:20 Sýning á afrakstri keppenda
- Kl. 16:00 Dómnefnd dregur sig í hlé
- Kl. 16:30 Úrslit kunngjörð
- Kl. 17:00 Dagskrá lýkur

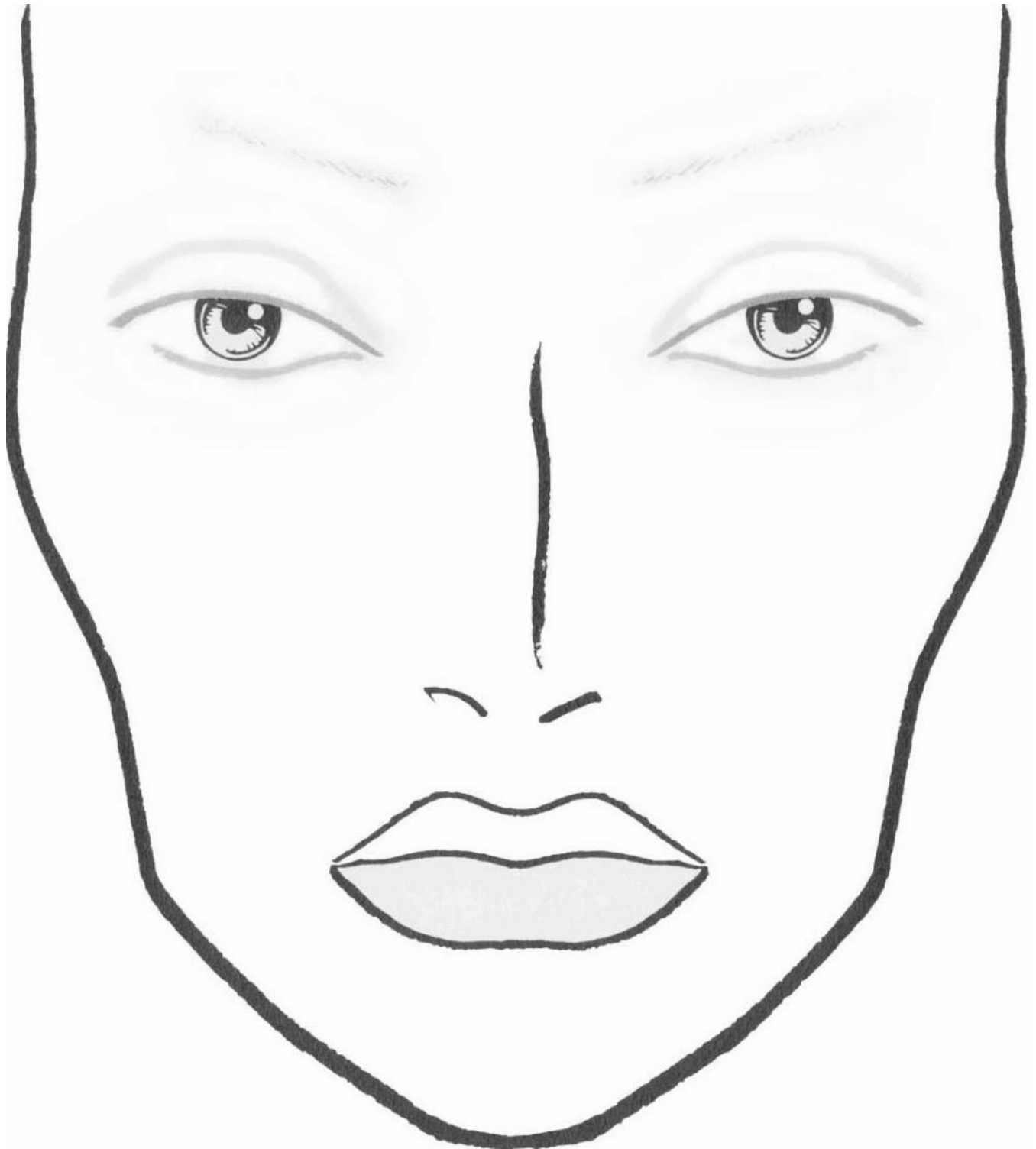
### **Veitt eru verðlaun fyrir:**

- Hönnunina/heildarúrslit (1-3. sæti)
- Hönnunarmöppuna
- Förðun
- Fantasíuförðun
- Hárið

Dæmi um hvernig hægt er að gera innblásturstöflur.



Dæmi um förðunarandlit sem má nota - Hægt að nota farða / liti til að mála andlitið.



Dæmi um gínur sem hægt er að nota ef keppendur vilja eða geta ekki teiknað sjálf. Gott er að taka þetta í gegn og setja svo inn hönnunina, þá sjást ekki allar þessar línur.

